

キャラクター名 ナマクラ プレイヤー名 _____

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	傭兵	性別	女	年齢	25
冒険者Lv	10	経歴	A(1)[3-4] 本来とは異なる性別として育てられた		
経験点	200		C(5)[4-4] 冒険に誘われたことがある B(3)[5-5] 過去に仕えた主がいた		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	8	9	24 + 2	4
		敏捷度	7		14	2
体	15	筋力	5	8	28	4
		生命力	1	1	17	2
心	8	知力	3	7	18 + 2	3
		精神力	3	4	15	2

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	10						
プリースト/炎武帝グレンダール	4						
セージ	9						
エンハンサー	4						

戦闘特技			
タフネス	2122p		p
鋭い目	2120p		p
弱点看破	2121p		p
マナセーブ	2123p		p
武器習熟A/メイス	1-281p		p
囮攻撃	1-284p		p
武器習熟S/メイス	1-281p		p
両手利き	1-283p		p
二刀流	1-281p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	10	14	12	14
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク			
鎧	盾	筋力	回避力	防護点	
プレートアーマー		21	-2	7	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター	合計値	10	7	

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
妖精(土・水・雷)の模造刀	1H両	20	1	2d+ 15	12	17	30										
妖精(土・水・雷)の模造刀	1H両	20	1	2d+ 15	12	17	30										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	14 m	42 m	2d+ 10	7	62
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 12	2d+ 0	2d+ 12	2d+ 12	27	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	4	7			

装備品	説明
頭	とんがり帽子
耳	
顔	
首	熊の爪
背中	サーマルマント
右手	知力の腕輪
腰	
足	
その他	聖印

装備品	説明
左手	器用の腕輪

— その他メモ —

妖精(土・水)の模造刀=シエルブレイカー

冒険に出た理由: 倒したい相手がいる。

オニの末裔が集まるといふ小さな里で生まれる。両親は鍛冶屋として働いていたが、ある日倉庫にあったほぼすべての武器を野盗に奪われてしまう。結果里周辺の治安が悪化し、精神的に追い詰められた両親は鍛冶屋をたたんでしまう。子供ながらに彼女は決意する。「父上たちの武器を取り返そう」。彼女はとある道場に弟子入りしに行く。彼女が選んだ道場は女子禁制だったため、男として扱うことを条件に数年間修行を積む。殺生を嫌う彼女は、そこで相手をいかに無力化するかに着目する。

骨を断つのではなく折る。

自動失敗チェック

□□□□⑤

□□□□⑩

□□□□⑮

□□□□⑳

□□□□㉕

□□□□㉑

□□□□㉕

